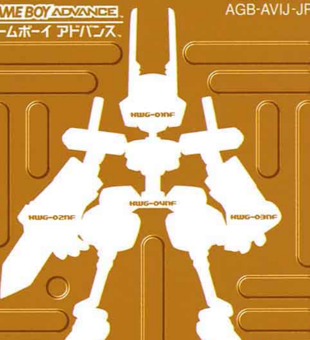
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス

AGB-AVIJ-JPN



medarot navi kuwagata

【メダロット・ナビ】クワガタ取扱説明書

OMECHA.

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「メダロット・ナビ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

CONTENTS



プロローグ

遠くない未来のお話……。人類は、“メダロット”と呼ばれるお友達ロボットと共に、喜怒哀楽に富んだ平和な生活を営んでいました……。一方、そのメダロット同士で戦い、勝ち負けを競うバトル“ロボトル”が流行しており、皆がその腕前を競い合っています。ロボトルに勝つと相手からメダロットのパーツをもらえる、それがこのバトルのルールなのです。

……主人公カスミは善良な中学生。メダロットが大好きなこの少年は、おさななじみのヒヨリや青空中学校のクラスメイトと共に、日々人並みに学生生活を過ごしていました……。
ある日カスミは、心に呼びかける“声”に導かれ、今は使われていない旧校舎へと足を踏み入れます。その“声”、そしてその旧校舎での出来事は、カスミにとっての人生の転機……。
一躍世間から脚光を浴びることとなったカスミ……。
そこから、まだ見ぬ壮大な経験が始まっていくのです……。





登場人物紹介

カスミ

メダロット大好き。正義感が強く、お人良しな性格から、誰とでもすぐ友達になることができる。おさななじみのヒヨリには頭が上がらない……。



ソニックスタッグ

主人公機クワガタ型メダロット。右腕にソード、左腕にハンマーを備え、素早く相手の懐に飛び込んで直接ダメージを与える格闘系機体。

Robottle Research



ニワカ

カスミのクラスの学級委員長。嫉妬深く、何かというと仕切りたがるので、クラスのみんなから嫌われている。

シデン

常にメダロッターランキング1位をキープしている驚異のメダロッター。甘いマスクでロボトルに興味がない女の子達をも魅了している。

ローズバット

バラ型メダロット。マスターのニワカ同様、トラップをしかけたり、相手を妨害するお邪魔系メダロット。



ヒヨリ

主人公カスミとおさななじみの女の子。行動力があり、カスミを引っ張っていく姉御的な面が強い。他の人がいると猫をかぶっておとなしいが、カスミと二人で話す時は毒舌が冴える。通販が好き。

ブレザーメイツ

愛らしいブレザー型メダロット。マスターのヒヨリの性格とは異なり(?)、味方を回復する癒し系メダロット。



アシュトン

灰狼型メダロット。マスター同様クールなルックス。右腕に射撃、左腕に格闘の両能力を兼ね備えた万能型。



ソーナンズ

フブキ
深くかぶった帽子とめがねがトレードマーク。クールな性格で、どこかミステリアスな雰囲気を持つ。ソーナンズのリーダー。

トレミー
テントウムシ型メダロット。スコープの役目をする頭パーツにより、的確な射撃攻撃を行ってくる。





ゴウセツ
ゴツイ体格の熱血漢だが、イマイチ頭の回転が良くない。ミゾレと二人でよく主人公の邪魔をしてくる。関西弁。

バグスティンク
カメムシ型メダロット。装甲が分厚い上に、強力なビーム攻撃を放つ。ただし、攻撃の命中率はやや低め。

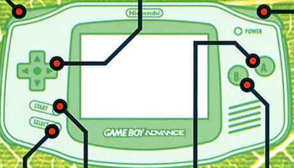


ミゾレ
右手の扇子がトレードマーク。いつもゴウセツと一緒にいて、お調子者。口調は「～でやんす!」

シックルカッター
カマキリ型メダロット。両腕のカマで相手を切りつけ、さらに追加効果として相手の行動成功率を下げてしまう。



操作方法



Lボタン
プレイヤーキャラの移動中に押しつづけるとダッシュ（高速歩行）することができます。

Rボタン
戦闘中、行動の対象となる相手へのカーソルジャンプに使用します。

十字ボタン
プレイヤーキャラの移動、各種コマンド選択時のカーソル移動に使用します。

Bボタン
各コマンドのキャンセル。マップ・移動画面ではメインメニューを開きます。

スタートボタン
戦闘の開始に使用します。

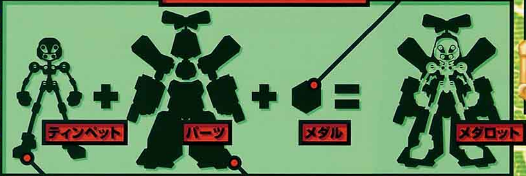
セレクトボタン
名前入力画面でひらがな・カタカナの切り替え、パーツ画面のページ切り替え、メダロット、メダルの並べ替えに使用します。また戦闘中にメダフォース選択ウィンドウを表示します。

Aボタン
選んでいる項目の決定。移動画面では人物との会話や、目の前のものを調べる時に使用します。またメッセージ表示中、画面右下に送りマーク「■」が表示された時、次のページを表示させます。

メダロットの構造

メダロットは「ティンペット」という骨組みに「パーツ」をつけ、「メダル」をはめ込んで完成します。

メダロットの仕組み



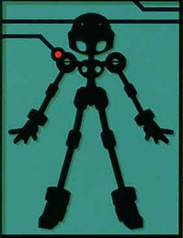
メダル

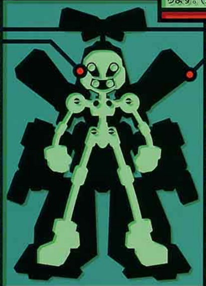
メダルは人間でいうと脳にあたり、メダルをはめこまないとメダロットは動きません。メダロットの名前・性格・得意な行動などの個性は全てこのメダルによって決まります。



メダルは、戦闘を積んで（経験値を獲得して）いくと「レベル」が、また、戦闘で行動をとるたびに「熟練度」がそれぞれ上がっていきます。（熟練度⇒15ページ）

またメダルはレベルが上がっていくと、『メダフォース』という特殊な力を身につけていきます。メダルによって覚えるメダフォースは異なります。（メダフォース⇒15ページ）





ティンペット

ティンペットとはメダロットの基本フレームの呼び名で、人間でいうと骨格にあたります。ティンペットにパーツを装着し、メダルをはめ込めば、メダロットのできあがりです。ティンペットには男型と女型の2種類があり、男型には男型用パーツ、女型には女型用パーツしかつけることができません。

パーツ

メダロットは、頭・右腕・左腕・脚部の4つのパーツに分かれています。戦闘でのメダロットの行動（射撃・格闘・防御等々）は、このパーツによって決まります。パーツは大きく分けると男型用パーツと女型用パーツの2種類がありますが、それぞれが多彩な能力に分かれ、非常に多くの種類が揃っています。

ゲームの開始

ゲームボーイアドバンス本体に「メダロット・ナビ」のカートリッジを正しくセットし、電源スイッチを入れてください。オープニングデモの後に、タイトル画面が表示されます（オープニングデモはAボタンでスキップできます）。タイトル画面でスタートボタンを押すと、タイトルメニュー画面に移り、「つづきから」「はじめから」「設定」の項目が表示されます。



■つづきから:
セーブしてあるゲームの続きから遊ぶことができます（※セーブデータがある場合しか表示されません）。

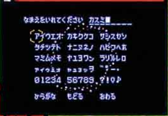
■はじめから:
ゲームをはじめから遊ぶ時に選びます。

■設定:
ゲーム中の2種類の設定を変更することができます。
戦闘時間：戦闘の判定（⇒20ページ）までの制限時間を3段階で変更することができます。
戦闘BGM：戦闘中に流れるBGMを3種類の中から選択することができます。



名前入力

「はじめから」でゲームを始めると、シデン（⇒4ページ）登場イベントの後に、主人公がメダロット（グリフォン型メダロット・イーストメダル）を手に入れ、自分の名前・メダロットの名前を入力します。名前入力画面ではセレクトボタンを押すことで【カタカナ⇔ひらがな】の切り替えを行うことができます。なお主人公係「ソニックスタッグ」（⇒5ページ）は後程冒険のどこかで入手できますので、お楽しみにして下さい。



基本的なゲームの進め方

「メダロット・ナビ」は、"ブロック"と呼ばれる様々なステージを制御していくミッションクリア系シミュレーションRPGです。様々な仲間と出会い、その仲間達と共にロボトル（戦闘）を行い、さらに待ち受ける敵に挑んでいきます。基本的なゲームの進め方として、まず全体マップから、入るブロックを選択します。各ブロック内でのシナリオ（及びロボトルに勝利）をクリアすれば、そのブロック制御（クリア）となります（クリアされたブロックは全体マップ上で、赤い輪から緑の輪の表示に切り替わります）。ロボトルに敗戦するとゲームオーバーとなり、セーブしたポイントからやり直しとなります。また一度制御したブロックには、仲間を配置して、敵に再度奪われないように守る必要があります（仲間配置⇒18ページ）。



ブロックがツリー状に連なった全体マップ⇔様々な地形や風土のフィールドマップ。



オレンジ色の制御装置に触れ、緑色に点灯させればブロック制御（クリア）。





ストーリーの序盤及び後半のルールはこの限りではありませんので、シナリオに従ってください。

メダロッチ

「メダロッチ」とは、マスター（メダロット所持者）がメダロットに対して指示を与えるために必要な腕時計です。この「メダロッチ」を選択すると、さらに「メダロット」・「メダル」・「パーツ」の3つのコマンドが表示されます。





メダロット

メダロットにメダルやパーツを装着・組替えをすることができます。

メインメニュー

ゲーム中、全体マップもしくは移動画面でBボタンを押すとメインメニューが開きます。メインメニューでは、「メダロッチ」・「仲間配置」・「メダロット生産」・「ステータス」・「セーブ」の5つのコマンドを選ぶことができます（これらが実行できない場所では、いずれかがメニューに表示されない場合があります）。

メダロッチ

現在持っているメダロットのパーツ・メダル情報を見たり、その組み替えを行うことができます。

仲間配置

仲間にしたキャラクターをブロックに配置することができます（仲間配置⇒18ページ）。

メダロット生産

冒険中には新規にメダロットを開発することができるブロックが存在します。そのブロックでのメダロットの生産状況を確認することができます（メダロット生産⇒19ページ）。



ステータス

仲間にしたキャラクターの所持メダロット詳細データや配置ブロックを確認することができます。



セーブ

プレイデータのセーブを行います。



戦闘がいつ始まってもいいように、セーブはこまめに行いましょう。

メダロットの組み立て方

1 「メダロットセレクト」画面でメダル・パーツを装着したいティンペットを選択します。
2 次のメダロット詳細画面で装着したいメダル・パーツの部分にカーソルを合わせ、十字ボタンの左右でメダル・パーツを選びます。
3 選択中にAボタンを押すと、メダルやパーツの詳しい情報を見ることができます。





パーツ各部の役割（基本設定）

頭：特殊能力：回数に制限があるが、能力が高い傾向がある。
右腕：軽装備：命中率は高いが、威力が低い傾向がある。使用後の防御能力は高い。
左腕：重装備：消費エネルギーが大きいが、威力は高い傾向がある。使用後の防御能力は低い。
脚部：移動＋基本能力：全ての能力の基本能力に影響。また移動タイプを決定する。

ポイント1

メダルとパーツの相性がよければ、パーツの右側に◎が表示され、さらに右に表示される数値の合計がボーナスとしてパラメータに加わり、行動の成功率や回避率などがアップします。

ポイント2

メダロット詳細画面でスタートボタンを押していくと、型式番号が並びになっている4パーツ（"純正パーツ"と呼びます）で構成されたメダロットを次々に表示します。純正パーツによるメダロット（純正メダロット）がメダチェンジ可能な場合、セレクトボタンを押すことで変形中の状態を確認できます。（メダチェンジ⇒29ページ）



ポイント3

脚部パーツをつけかえることによって、メダロットの移動タイプが変化します。メダロットの移動タイプは「飛行型」「浮遊型」「多脚型」「二脚型」「車両型」「戦車型」「潜水型」の7種類で、それぞれ特性が違います。また、得意な戦闘フィールドも異なりますので、場面に応じて使い分けていきましょう。（脚部と地形⇒30ページ）

メダル

持っているメダルの詳しい情報や現在のパラメータを見ることができます。



持っているメダルの一覧と絵柄が表示されます（セレクトボタンで位置の入れ替えが可能です）。見たいメダルに合わせてAボタンを押すと「のうりょく」画面となり、さらにAボタンを押すとサブメニューが表示され、「のうりょく」・「メダフォース」・「じゅくれんど」・「ローテーション」のいずれかを選択することができます。各項目に移った後も、十字ボタンの左右でメダルの表示を切り替えることができます。



メダフォース

「メダフォース」とはメダルから発動される強力な技です。最初は使用できないのですが、戦闘を重ねてメダルの経験値を積み、メダルが一定のレベルに達すると覚えることができます。1つのメダルにつき最大3種類のメダフォースがあります。メダフォースを発動するには戦闘中にメダフォースゲージを貯める必要があります。

■行動:発動するために必要な熟練度名。
■必要成功:メダフォース発動を成功させるために必要な熟練度のポイント。
■消費MF:発動するために必要なメダフォース量。
■対象:メダフォースの対象相手。
■射程:メダフォースの射程範囲。



のうりょく

■LV:現在のメダルのレベルです。レベルが上がると、主に回避・防御能力が上がります。
■残りEXP:次のレベルに上がるために必要な経験値です。
■メダロット:そのメダルを装着しているメダロットがいる場合、ここにその移動タイプを表示します。メダルがどのメダロットにも装着されていない場合、ここには何も表示されません。



■属性:メダルの性質を表します。属性に合わせてパーツを選ぶと戦闘を有利に展開できます。
■性格:メダルの性格を表します。性格には7種類あり、行動するときに、相手のどのパーツを狙うかはこの性格によって決まります。画面下には、性格の説明が表示されています。
■相性:相性値を表します。メダルとパーツの属性がひとつ合うごとに、この値の分、行動が成功しやすくなります。

じゅくれんど

メダルの持っている熟練度の種類と、現在のポイントを表示します。行動パーツには、それぞれ必要な熟練度が設定されており、全部で10種類あります。熟練度のポイントが高いほど、その熟練度に対応したパーツを使用した時に行動が成功する確率や効果がアップします。逆にその対応パーツを使っていくことで、熟練度のポイントは上がっていきます。



仲間の熟練度は、レベルに合わせて自動的に上昇します。

ローテーション

戦闘を自動で行う際、メダロットのとる行動・移動をあらかじめ指定することができます。「AUTO」モード（⇒26ページ）では、ここで表示されている行動を左端から順番に行っていきます。上段は行動・下段は移動（及び変形）で十字ボタンの左右でカーソルを合わせ、Aボタンで行動内容を変更します。また最下部の矢印位置を変更することで、ローテーションポイントを決定することができます。8回分の行動が終わった後は、また矢印の位置から順番に行動を行います。



パーツ

持っているパーツの詳しい情報や、そのパーツの持つ能力をパラメータで見ることができます。



持っているパーツの一覧が表示され、パーツ名と性別、所持数を確認できます。はじめは頭パーツが表示されていますが、セレクトボタンを押して他の部位のパーツ一覧に切り替えることができます。パーツにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのパーツの詳しい情報が表示されます。





頭パーツ



■属性:パーツの性質を表します。メダルの属性に合わせてパーツを選ぶと戦闘を有利に展開できます。
■行動:パーツの行動内容を表します。
■装甲:パーツの装甲(HP)を表します。戦闘中にダメージを受けると減っていき、0になるとパーツが破壊されてしまいます。
■回数:(頭パーツのみ)1回の戦闘中にパーツを使用できる回数を表します。
■成功:行動の成功しやすさや、症状効果を与えたときの持続時間に影響します。
■威力:攻撃系パーツで与えられるダメージや、補助系パーツの効果に影響します。数字の前に◎がついている攻撃系(回復系)パーツは、対象のパーツを破壊した(全快させた)場合、貫通して他のパーツにも効果が及びます。
■対象:パーツを使用した行動の対象相手を表します(行動対象⇒23ページ)。
■射程:パーツを使用した行動の射程範囲を表します。

右腕・左腕パーツ



■消費AP:パーツを使用するのに必要なAP量を表します(AP⇒26ページ)。

脚部パーツ



■推進:主に戦闘中、各ターン初めに得られるAPの値に影響します。
■機動:相手の攻撃からの回避能力・ダメージ軽減に影響します。
■防御:相手の攻撃からのダメージの軽減、また装甲の高いパーツで防ぐ確率に影響します。
■近接:「なぐる」「がむしゃら」「まもる」「なおす」「おうえん」行動の成功しやすさに影響します。
■遠隔:「うつ」「ねらいうち」「せっち」「とくしゅ」「ぼうがい」行動の成功しやすさに影響します。
◎脚部パーツが破壊されると、これらの基本能力は全て半減してしまいます。

右腕・左腕・脚部については、頭と重複する項目の説明は割愛しています。

仲間配置

一度制御したブロックは、敵に再度奪われないように守っておく必要があります。「仲間配置」では、仲間になったキャラクターをブロックに配置し、防衛体制を敷くことができます。




まず配置するブロックを選択（まだ制御をしていないブロック（赤い輪が表示されているブロック）には配置をすることはできません）し、仲間（メンバーリスト）から、配置するキャラクターを選択します。スタートボタンを押して決定となります。

仲間配置のアドバイス

1 選択したメンバーはブロックデータ欄に表示されますが、この時仲間のメダロットの移動タイプとその右にブロック地形との相性（◎・○・△・×）が表示されます。この相性が良いほど、ブロックが敵に奪われにくくなります。

2 配置する仲間の人数が多いほど、また仲間のメダロットのレベルが高いほど、ブロックが奪われにくくなります（仲間のメダロットのレベルはメインメニューの「ステータス」で確認をすることができます）。

3 配置した仲間のメダロットは経験値を獲得していくことができます。通常はロボトルに出場させないと経験値を得ることができませんので、目前のロボトルに出場させない仲間はできるだけブロックに配置するようにしましょう。逆に配置している仲間はロボトルに出場させることができませんので、次のロボトルに必要な仲間であるかをよく見極めましょう。



メダロット生産

冒険中には新規にメダロットを開発することができるブロックが存在します。「メダロット生産」を選択後、各ブロックにカーソルを合わせると、開発可能なブロックには「ブロックデータ」に開発されるメダロットの名称が表示してあります。また、そこでAボタンを押すとそのメダロットのグラフィック・パーツ名が表示されます。




まずメダロット生産を行うには、開発可能なブロックに開発メンバーとして仲間配置をする必要があります。仲間配置後、進行度（%）がアップしていき、100%になるとそのメダロットを獲得することができます（仲間に手渡される場合もあります）。またこの「メダロット生産」を選択すればいつでも、メダロット生産の進行度を確認することができます。

メダロット生産のアドバイス

開発を行っているブロックが敵に奪われてしまった場合、進行度は0%に戻ってしまいます。開発中のブロックには特に注意して仲間配置を行いましょう。



ロボトル（戦闘）

メダロットでは戦闘のことを「ロボトル」と呼びます。以下はそのロボトルのルール5ヶ条です。

ロボトルの基本ルール

1

プレイヤー、敵ともにメダロットを5体までロボトルに参加させることができます。

2

メダロットは頭パーツが壊されてしまうと、右腕・左腕・脚部の各パーツの装甲（HP）が残っていても、機能が停止してしまいます。

3

ロボトルはチーム戦で行われるため、相手のリーダー（「L」と表示されたメダロット）を先に機能停止させたチームが勝利となります。

4

ロボトルには制限時間があり、制限時間になるとレフェリーの公正な判定により勝敗が決定します。制限時間の長さはタイトルメニューの「設定」で変更することができます（設定⇒10ページ）。

5

ロボトルに勝利すると相手のパーツを1つもらうことができます。反対に敗戦するとゲームオーバーです。

参考

それぞれのパーツの装甲（HP）は1回のロボトルが終了すると、自動的に最大まで回復します。

ロボトルの準備

ゲーム中、ロボトルに突入すると、はじめに「敵・フィールド」画面が表示されます。この画面では「フィールド」・「敵チームのリーダーとセリフ及びパートナーメダロット」・「敵チームの出場者及びそのメダロットの脚部タイプ」が表示されます。Aボタンを押すと「メダロットセレクト」画面に移ります。



1

まず、主人公のメダロットを選択します。ロボトルは主人公のメダロット（リーダー）が破壊されてしまうとその時点で負けになってしまいますので、慎重に選びましょう。

2

仲間の中からチームに参加させる残りの4人を選択しましょう（主人公1人だけでもロボトルをすることができます。また状況によって、戦闘に出場させる人数が限られることがあります）。



3

スタートボタンを押すとロボトル画面へと移行します。



ポイント1

ロボトルに突入した後ではメダロットのメダルやパーツをつけかえたり、出場させる仲間を変更したりすることはできません（また配置している仲間はロボトルに出場させることができません）。いつロボトルに突入してもいいよう、常にメダロットの装備や仲間には気を配っておきましょう。

ポイント2

冒険の途中で、"ロッチボール"と呼ばれるAI（人工知能）及びメダロッチを搭載したメダロット自動操作マシンを手に入れます。ロッチボールを入手すれば、ロッチボールを仲間として戦闘に出場させることができます。ただし、ロッチボールのメダロットはプレイヤーが操作をすることができません（常に「AUTO」（⇒26ページ）となりますが、事前にローテーション（⇒15ページ）の設定は行うことができます）。またプレイヤー及びロッチボールの使用するメダロットは、戦闘前の「メダロットセレクト」画面でAボタンを押してメダロット名を点滅させ、カーソル移動先でAボタンを押すことで入れ替えることができます。

ロボトル画面説明



メダロット名
メダロットの名前

AP
移動消費AP+行動消費AP／各ターン初めに得られるAP

メダフォースゲージ
現在貯まっているメダフォース量

パーツ選択
選択しているパーツ部位表示

パーツ名
選択しているパーツ名

変形の種類
変形内容の表示（※変形できる場合のみ表示）
S：シフト変形・P：パワー変形
変形不可能な状態の場合は、各々のマークがグレーで表示されます。

パーツの特性
選択しているパーツの特性内容

パーツの行動
選択しているパーツの行動内容

行動消費AP
選択しているパーツを使用するのに必要なAP量

※マス目のことを「グリッド」と呼びます。

戦闘フィールド
9×9グリッドの戦闘フィールド

ジェネレータ
APを増幅する特殊な地形（ジェネレータ⇒26ページ）

地形効果
フィールド全体にかかっている地形効果

地形の種類
選択しているグリッドの地形の種類

地形との相性
◎・○・△・×で地形との相性が表示

行動対象
選択しているパーツの対象相手

パーツ画面表示	戦闘画面表示	内容
そうび	常	使用せずに装備しているだけで能力を発揮
フィールド	地	フィールドの症状
味方1体	◀単	射程範囲内のメダロット味方単体
味方全体	◀全	射程範囲内のメダロット味方全体
敵1体	単▶	射程範囲内のメダロット敵方単体
敵全体	全▶	射程範囲内のメダロット敵方全体
味方・敵1体	◀単▶	射程範囲内のメダロット敵味方問わず単体
味方・敵全体	◀全▶	射程範囲内のメダロット敵味方問わず全体

ロボトル手順（基本操作）

1

「戦闘開始」を選択、もしくはSTARTボタンを押すと、戦闘が開始されます。その前に、各メダロットを選択すると、そのメダロットのステータスを確認したり、操作を【MAN（マニュアル）⇔AUTO（オート）】に切り替え及びローテーションの変更をすることができます。







2

9×9のグリッド上に、自チームのメダロット（左側：青）・敵チームのメダロット（右側：赤）が表示され、ターン制によりチーム戦を行っていきます（ターン初めに、まず全メダロットに対してAPチャージが行われます）。

3

操作をするメダロットが拡大表示（行動パーツ選択画面）され、使用したいパーツを十字ボタンで選択します。この時、移動可能範囲が"青色"のマス目として表示されます。



4

次に移動フェイズとなり、移動先グリッドを選択します。





5

射程範囲内（マップ上の赤い部分）の目標相手を選択・決定し、行動を実行します。

6

上記**2**～**5**を繰り返し、相手のリーダー（「L」と表示されている機体）を破壊すると勝利となります。

ロボトル基礎用語

AP（アクションポイント）

毎ターンの移動や攻撃毎に左上に表示されている「AP」というポイントを消費します。各ターン初めに得られるAPの範囲内で1回の移動・行動を行うことができます。1回の行動で消費しきれなかった（余った）APはメダフォースとして蓄積されることになります。

AUTO（オート）

コンピュータに自動で戦闘をさせます。あらかじめ「ローテーション」（⇒15ページ）で行動を指示しておけば、コンピュータはその命令通りに動きますが、状況に応じて、セットされている内容が無駄であると判断した場合には自分で考えて別の行動をとるようになっています。「AUTO」状態を解除するには、コマンド画面が開くまでBボタンを押し続けます。

ジェネレータ

各チームの斜め後ろにジェネレータと呼ばれるAP供給グリッドがあり、その上に乗ることでAPボーナスを獲得することができ、そのメダロットがターン初めに得るAPの値が増加します。敵チームの後方のジェネレータに乗ると敵チーム全メダロットがターン初めに得るAPの値が減少しますので、うまく利用しましょう。



ロボトル基礎知識

ロボトルは単純に射撃や格闘を行うだけでは極めることはできません。メダロットは大きく分けて下の10種類の行動を行うことができます。5体のメダロット各々の役割分担を決め、チームワークを活かしましょう。

行動の種類（基本説明）

なぐる
基本的な格闘攻撃。近くの範囲の敵に攻撃できる。

がむしゃら
強力で貫通力がある格闘攻撃。近くの範囲の敵に攻撃できる。

うつ
基本的な射撃攻撃。離れた敵に攻撃できる。

ねらいうち
強力な射撃攻撃。離れた敵に攻撃できる。

まもる
自分以外のメダロットへのダメージを防ぐ。

せっち
相手の行動に反応して自動的に起動するトラップを設置する。

なおす
ダメージや壊れたパーツを回復させる。

とくしゅ
その他の様々な特殊効果を行う。

おうえん
味方に有利になるプラス効果を与える。

ぼうがい
敵に不利になるマイナス効果を与える。

またパーツは、さらに特性と呼ばれる様々な特徴を持っています。各パーツの特性は、パーツ詳細画面のパーツグラフィックの下に名称が表示され、またウィンドウにその効果が表示されていますので、各々のパーツの効果を把握した上で試してみましょう。

メダフォース!

メダフォース(⇒15ページ)を使用するためには力をためて、「メダフォースゲージ」を上昇させる必要があります。使いたいメダフォースに必要なメダフォース量がたまったら、「行動パーツ選択画面」でセレクトボタンを押して表示される「メダフォース選択画面」で使用するメダフォースを選びましょう。




メダフォースゲージの貯め方

1 行動パーツ選択画面もしくはメダフォース選択画面で脚部を選択して移動を行わない。

2 1回の移動・行動で各ターン初めに得られるAPを全て消費しない(残りのAPがメダフォースとして加算)。



3 メダフォースゲージを上げる効果のあるパーツを使用する。

4 敵からダメージを受ける。

[注] メダフォースを覚えていても、熟練度が必要な値に達していないと発動できません。



メダチェンジ!

特定のメダロットは、戦闘中に「メダチェンジ」(変形)をすることができます。メダチェンジには「シフト変形」・「パワー変形」の2種類があり、メダロットによってどちらの変形方法をとるかはあらかじめ決まっています。メダチェンジ中のメダロットは、4つのパーツの装甲が全て一つにまとまり、パーツを破壊されることがなくなります。

シフト変形

変形にメダフォースを必要としない。変形前と異なった行動をとれるものが多い。

パワー変形

変形にメダフォースが必要。機能や効果が大きくパワーアップしているものが多い。

「パワー変形」中は行動するたびにメダフォースゲージが下がっていき、0になると自動的にメダチェンジ状態が解除されてしまいます。

「行動パーツ選択画面」でセレクトボタンを2回押して表示される「ドライブ選択画面」でいずれかのカーソルを選択すればメダチェンジできます(ただし、下記の条件を満たすことが必要です)。逆に変形中、「行動……れかのパーツを選択すると、変形を解除できます。





メダチェンジを行うための条件

1 同じ型式番号のパーツ(純正パーツ)でメダロットを組んでいること。

2 変形を行えるメダロットであること。

3 パーツが一つも破壊されていない状態であること。

4 (パワー変形の場合)メダフォースゲージが0でないこと。

持っているメダロットがメダチェンジ可能か、またどちらの変形方法をとるかについては、「メダロッチ」の「メダロット」画面(⇒13ページ)で確認することができます。

ロボトル実践知識

APについての実践知識

1 各ターン初めに得られるAP

各ターン初めに得られるAPの値は、主にそのメダロットの"メダルのレベル"及び"脚部の推進"の値によって決定されています。

2 各行動による消費AP

右腕・左腕の消費APは各パーツ詳細画面及び戦闘中の行動パーツ決定画面にて表示をされますが、その他の行動についてもあらかじめ消費APが決定されています。その値は右表の通りです。

頭パーツ	「12」固定
右腕・左腕パーツ	各パーツの消費APの値
メダフォース1〜3	「24」固定
変形・変形解除	「6」固定

3 移動による消費AP（移動タイプと地形の相性）

移動の際に消費するAPの値は、そのメダロットの脚部（移動タイプ）と地形との相性により算出されています。各移動タイプと各地形との相性は以下の表の通りです。相性が良いほど、1グリッド移動する場合の消費APは少なくなります（例：車両タイプは草原が不得意）。

	平地		山		森		街		海		その他		ジェネレータ
	砂地	砂漠	丘	山地	草原	森林	道路	町中	水辺	水中	大気	宇宙	—
飛行	◎	◎	△	△	△	△	△	△	×	×	○	×	×
浮遊	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×
多脚	△	△	◎	◎	△	△	×	×	△	△	○	×	×
弐脚	×	×	○	○	◎	◎	○	○	×	×	○	×	×
車両	×	×	×	×	×	×	◎	◎	×	×	○	×	×
戦車	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	○	×	×
潜水	×	×	△	△	△	△	△	△	◎	◎	○	×	×

1.5	1	1.5
1	現在地	1
1.5	1	1.5

隣接する斜めグリッド

1グリッドは正方形のマス目で、上下左右の4面に別のグリッドが接しています。隣接するグリッド以外の斜めにも移動することが可能ですが、隣接するグリッド（上下左右）に移動する場合の「1.5倍」のAPが必要となります。

4 ZOC効果による消費AP

敵のいるグリッドに隣接する上下左右のグリッドを"ZOC"と呼びます。そのグリッドに移動する場合、通常の消費APに加え、ZOC効果の値として「＋1」のAP消費しないと入ることはできません。逆に味方の隣接グリッドは、敵にとっても「＋1」を消費することになります（味方同士のZOCを重ねるとその分ZOC効果が上がります）。

	1	
1	敵	1
	1	

5 ジェネレータ

各チームの斜め後ろにジェネレータと呼ばれるAP供給施設（グリッド）があり、その上に乗ることで、APボーナスを得ることができます。

ターン開始時のAP増加＝＋6

敵側のフィールドにあるジェネレータに乗った場合は、敵全員のAPが約4分の1減少します。敵のジェネレータを2つとも確保した場合は、倍のAPが減少します。

ターン開始時のAP減少＝−奪取されたGPの数×約1／4

敵のジェネレータの上に乗れば、次ターンの敵のAPを減少させ、自分のAPを増加させることができ、一挙両得となります。逆に、敵にジェネレータを奪われるのを防ぎたい場合は、味方の1体がジェネレータの上に直接乗ってしまえばよく、そうすることで、敵はそのメダロットを破壊しない限りジェネレータを奪うことができず、乗っているメダロットは次のターンにAPのボーナスを得ることができます。

ロボトルについての実践知識

1 「うつ」・「ねらいうち」・「なぐる」・「がむしゃら」の違い

うつ

ペナルティのない攻撃方法。

ねらいうち

クリティカルが出やすいが、次の行動まで「回避」することができない。

なぐる

クリティカルが出やすいが、次の行動まで「防御」することができない。

がむしゃら

貫通能力があるが、次の行動まで「回避」「防御」共にすることができない。

2 地形との相性と行動成功率

行動を行う際、そのメダロットが適した地形の上にいる（移動タイプと地形との相性がよい）かどうかで、行動の成功率が大きく変動します。移動タイプと地形との相性は30ページの表の通りで、相性がよければ行動は成功しやすくなります。

3 リーダーボーナス

戦闘中、リーダーメダロットには仲間のメダロットの数に応じた防御ボーナスが用意されています。そのため、ロボトル開始直後にリーダーを狙って攻撃を行っても、大きなダメージを与えることができません（逆に自チームのリーダーも大きなダメージを受けません）。このボーナスはチーム内のメダロットが1体破壊されるたびに減っていきますので、リーダー以外のメダロットを狙って攻撃を行っていく方が効果的です。

■通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

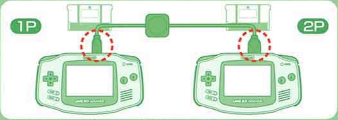
■用意するもの

- ●ゲームボーイアドバンス ---------- 2台
- ●「メダロット・ナビ」カートリッジ ---------- 2個
- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ---------- 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、34ページをご覧ください。

※ 1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- ●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- ●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- ●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- ●本体を3台以上接続しているとき。

通信によるトレーディング・対戦

通信ケーブル（別売）を使用することにより、友達とメダロットのパーツやメダルのやりとりをしたり、対戦したりできます。通信をする場合は、まず「メダロット・ナビ」のセットされた2つのゲームボーイアドバンスに通信ケーブルを正しく接続して、タイトルメニュー選択画面で「つづきから」を選んでください。そしてそれぞれブロック中のコントロールユニットを調べて、「通信ネット」に接続をしてください。



通信ネットでは4種類のサービスを楽しむことができます。

あそびでロボトル

育てたメダロット同士の対戦を行うことができます。勝敗によるパーツ・メダルのやりとりのない、純粋に勝負を楽しむモードです。

1 「あそびでロボトル」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

2 プレイヤーのメダロット選択及び出場させる仲間の選択を行った後、「フィールドセレクト」画面が表示されるので、自チーム側のフィールドを選択します。画面左下にその地形と移動タイプとの相性が表示されるので、選択の参考にしましょう。



3 通常のロボトルと同様に「敵・フィールド」画面が表示（相手のリーダーは赤色の主人公グラフィックで表示されています）されます。



4 通常のロボトルと同様の操作で、戦闘を行っていきます。

5 戦闘終了後、フィールド画面に戻ります。

通信対戦終了後、相手の主人公キャラクター及びそのメダロットが、自分の仲間として加わります（「ステータス」画面で確認してみましょう）。その相手の主人公は通常の仲間として、ストーリー中のロボトルにも出場をさせることができます（仲間配置も可能です）。



【注】相手のメダロットのメダルについては、レベルや熟練度はそのまま受け継ぎますが、ロボトルに参加させてもレベルは上がっていきません。

しんけんロボトル

育てたメダロット同士の対戦を行うことができます。相手に勝つと、相手のパーツの中から1パーツを獲得することができます。

1 「しんけんロボトル」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

2～4までは「あそびでロボトル」と同じです。

5 ロボトルに勝負がつくと、勝ったプレイヤーは負けた相手からパーツを1つ獲得することができます。



6 戦闘終了後、フィールド画面に戻ります。

「しんけんロボトル」終了後、「あそびでロボトル」同様、相手の主人公が仲間として加わります。
【注】「しんけんロボトル」は主人公のメダロットを2体以上組んでいないと選択することができません。

パーツこうかん

パーツの交換を行うことができます。



1 「パーツこうかん」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

2 パーツ選択画面に切り替わるので、交換に出したいパーツを選択します。この時、Bボタンを押すと「パーツこうかん」がキャンセルされ、フィールド画面に戻ります。

3 パーツの交換が行われた後、フィールド画面に戻ります。

【注】「パーツこうかん」は装備していないパーツを1つ以上持っていないと選択することができません。

メダルあげーる

自分の持っているメダルを相手に渡すことができます。



1 「メダルあげーる」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

2 メダル選択画面に切り替わるので、相手にあげたいメダルを選択します。この時、Bボタンを押すと「メダルをあげる」がキャンセルされ、フィールド画面に戻ります。

3 メダルが相手に渡されたあと、フィールド画面に戻ります。

【注】「メダルあげーる」は装備していないメダルを1つ以上持っていないと選択することができません。また、装備中のメダルや、相手がすでに持っているメダルは渡すことができません。

Character design
フジオカ ケンキ

Voice talent
國府田 マリ子(ナビ・ナビコ役)

(イマジニアスタッフ)
Executive producer
神藏 孝之

Supervisor
松田 隆
光澤 嘉一朗(カイザー・みつざわ)

Producer
大須賀 篤

Director
河村 直哉(カワムラー)

Assistant Director
高岡 篤志

Sales staff
潮田 哲也
井口 智仁
手塚 晃司

Promotion staff
山内 貴志
高橋 正宏
宇野 智之

(ナツメスタッフ)
Executive producer
松本 隆司

Producer
廣田 公男

Director
要 敏明

Program
金谷 守之
奥 哲也
友定 直樹
森満 信治
高宮 貢

Battle system
白川 照幸

Event data
清水 己嘉
小山 宏

Sound Producer
水谷 郁

Music composer
上田 絹代

Sound data
渡辺 哲存

Graphic
羽室 智己
前田 貴志
平岡 輝幸
上田 聡
坂根 大輔
工藤 雅史
大野 晋弘
植村 啓次
高岡 周哉

Special thanks to
株式会社シージーアイ
ピュアサウンド
北村 渉
平野 佳菜

(講談社スタッフ)
池田 新八郎
田部 和正
上薗 幸一
佐藤 佳代
伊藤 耕平

Total art director & Title logo design
古賀 学(ペッパーショップ)

Special thanks to
轟丸
ほるまりん
今井トゥーンズ
すずきめい
核弾頭
撫荒武吉
フクシママサカズ
まるかた
模型の王国

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

イマジニア株式会社

imagineer

キャラクターデザイン:フジオカ ケンキ　制作協力:（株）講談社コミックボンボン編集部